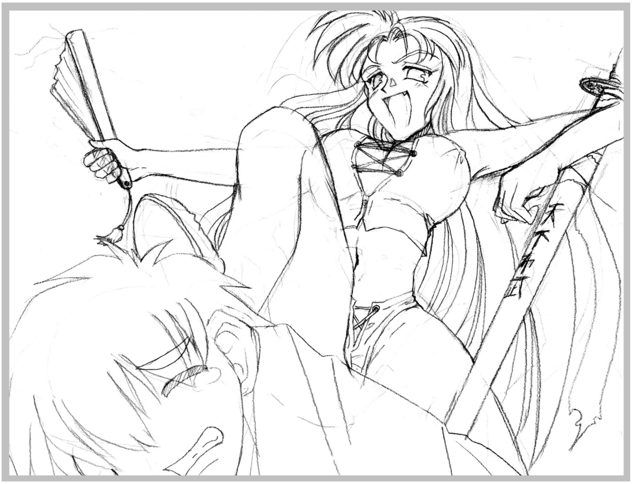
LIARMENS CEMETARY
ライアー没企画列伝

　光あるところに闇は生じる。これは逃れることのできない自然の摂理というものだ。
「ちょ〜イタ」「行殺☆新選組」「ぶるまー２０００」と輝かしい経歴を残してきた諸君の愛するライアーソフトにも、当然、けして光の射さぬ暗部が存在するのだ。
　今、その地の底を、永きにわたって閉ざされ続けたヴェールを切り払って、明らかにしよう。絶望の中であえぐだけの者達に、今一度、陽の光を投げかけよう。
　甦るがいい！　辺土の深きで呪詛の声をあげ続ける、ボツ企画達よ！

　と、いい感じにハッタリのきいたつかみはともかくとして、早いものでライアーソフトも、次回の『サフィズムの舷窓』で４作目。こうやってゲームを作ってくるには、当然、企画書が必要なわけで、これは道や竹藪に落ちていたりするものじゃありません。
　ライアーソフトでは過去に確認されただけでも５度の企画会議なるものが開催され、毎回、１０前後の企画をスタッフが持ち寄って、その中から次回作になるものを決定します。
　企画書一つあたり、だいたいＡ５で２〜４枚（レコードは２０枚以上)、参加者が８人くらい、それが５回だから……、つまり、Ａ５コピー用紙１０００枚近くが費やされ、その大半がボツとなっているのだ！　ああ、これはまさに森林資源に大ダメージ、地球に厳しく、都のゴミ処理場へ与えている負荷ははかりしれません。ブラザー石原にも申し訳がたたないってもんだ。税金もロクに払ってないのに！（脱税じゃなくて）
　というわけで、２１世紀型企業の義務は金庫株とリサイクル。ライアーソフトもそれにならって、敗れ去った企画達に、もう一度チャンスを与えることにしました！
　もし、このコーナーをご覧になって、この企画イカすなんて思っちゃった方は、ぜひ、ライアーソフトまでご連絡ください。適価にてお譲りいたします。

　早くも残り段数が気にかかってきてますが、ちゃっちゃと第１回のボツ企画をご紹介しましょう。題して、『すすめ、第六天魔王！』　……いったいなんですか、これは。企画提出者はＭ月さんとなってますが、どういったコンセプトでこれを作られたんですか。
Ｍ月：コンセプトはこう↓。



「ワタクシのことはサルめとお呼びください〜」

　……。
Ｍ月：歴史もの第２弾。
　……。
Ｍ月：勢い余って、秀吉をほんもののサルにしたら、ボツ一直線でした。
　たしかに、そりゃボツるわ。
Ｍ月：実のとこねー、いくら行殺がご好評とはいえ、歴史ものが好きな人が多いわけではないわけでー。キャラクターがしっかりしてないと、舞台だけ持ってきても全然面白くないわけでー。和風というデザインもそろそろ食い尽くされてきたところかなー、みたいなー。
　えらく冷静に分析してんな。はいはい、いいから敗者はシュレッダーに首までつかって３０数えてなさい。
Ｍ月：いーち、にー……

　のっけからのほどほどなローテンションに、ページ確保の危機さえ感じていますが、次回はもうちょっと飛ばして、実用に耐えうるボツ企画（正しくない日本語）を皆様のもとに！
　加えて、投稿も大募集！　あなたの考えたボツ企画を送ってください！
　……違う！　毎回毎回、とりあげたボツ企画の、ここをこうすればよくなる、ここがダメなんじゃという厳しいツッコミ、愛のあるご指摘をお待ちしております！　デザイナー気分でのたうちまわろう！　プロデューサー気分でいじめよう！　レッツ・サディスティック＆マゾヒスティック！　合い言葉は、ライアーの栄光はこのページから始まる、だ！
　それでは、皆さん、次号も地獄の底で会いましょう。

御意見・投稿はおくづけの宛先まで。『ＦＣ・墓場行』でお願いします。